MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION® La Télévision Intelligente

MODE D'EMPLOI

ARMADA DE L'ESPACE

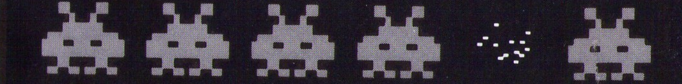
(SPACE ARMADA™)

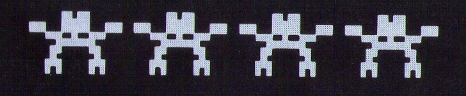
(POUR 1 JOUEUR)











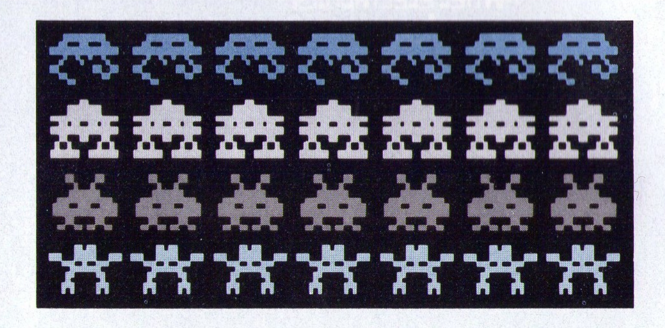








(POUR TÉLÉVISION EN COULEUR SEULEMENT)



ARMADA DE L'ESPACE

(SPACE ARMADA™)

Commencez à jouer ET LES VOILÀ! 4 rangs de monstres menaçants, toute une armada d'ennuis! Vous commencez le jeu avec 6 canons à lasers et 3 bunkers. Les cibles descendantes lâchent des bombes sur vous et vos bunkers. Touchez la soucoupe volante rouge. Elle est difficile à saisir et vous donne beaucoup de points plus le droit de faire réparer des dégâts! Chaque fois que vous atteignez des cibles, le jeu devient plus difficile; davantage de bombes, des fusées guidées sont introduites, plus des armements surprises! Feu!

BUT DU JEU

Marquez le plus de points possible en faisant feu sur les cibles descendantes de l'Armada de l'espace, et en les atteignant avant qu'elles n'atterrissent. Chaque fois que vous atteignez toutes les cibles de l'écran, une nouvelle armada apparaît...valant davantage de points, et comprenant parfois des armes plus dangereuses.



VÉRIFIEZ LES APPAREILS

FIL ÉLECTRIQUE ET FICHE

APPAREIL DE TÉLÉVISION

CONNECTEUR DE TÉLÉVISION

CARTOUCHE ARMADA DE L'ESPACE (SPACE ARMADA™)

DEUX BOÎTIERS DE COMMANDE TENUS À LA MAIN

COFFRET DE CONTRÔLE INTELLIVISION®

BOUTON DE REMISE À ZÉRO (RESET)

INTERRUPTEUR ARRÊT-MARCHE (OFF/ON)

FENTE POUR LA CARTOUCHE

SOYEZ CERTAIN QUE:

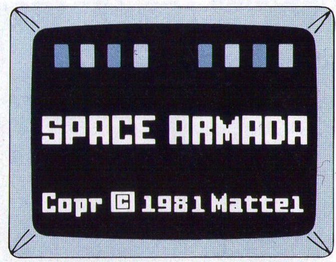
- Le COFFRET DE CONTRÔLE est relié à l'appareil de télévision et branché.
- L'INTERRUPTEUR TÉLÉVISION/JEU (TV/GAME) est sur la position GAME (jeu).
- L'APPAREIL DE TÉLÉVISION est branché et correctement réglé.
- La cartouche ARMADA DE L'ESPACE (SPACE ARMADA™) est engagée à fond dans la fente.
- L'INTERRUPTEUR ARRÊT-MARCHE (OFF/ON) est sur la position ON (marche).

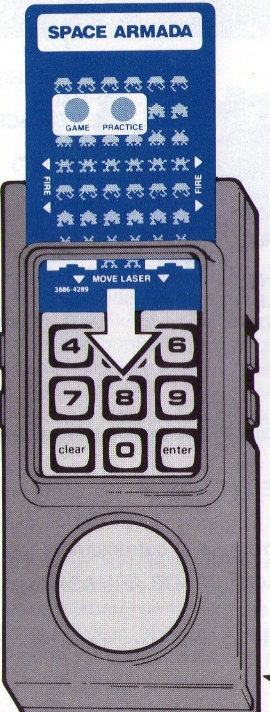


PRESSEZ LE BOUTON DE REMISE À ZÉRO (RESET)

Le titre apparaîtra sur votre écran de télévision:

("ARMADA DE L'ESPACE")





INTRODUISEZ LA PLAQUETTE DE JEU

Vous trouverez une plaquette en plastique souple pour le jeu ARMADA DE L'ESPACE (SPACE ARMADA™) dans la boîte contenant la cartouche et cette brochure.

Retirez un boîtier de commande du coffret de contrôle.

Introduisez la plaquette dans le boîtier de commande. Soyez certain qu'elle est introduite à fond. La plaquette servira de guide visuel pendant le jeu.

BOÎTIER DE COMMANDE MANUEL



EXAMINEZ LES COMMANDES

"GAME/PRACTICE": CHOISIT LE MODE JEU (GAME) OU LE MODE D'ESSAI (PRACTICE)

"FIRE": TIRE AVEC LES LASERS

SPACE ARMADA

GAME

PRACTICE

FIRE

CLEAR

MOVE LASER

ENTER

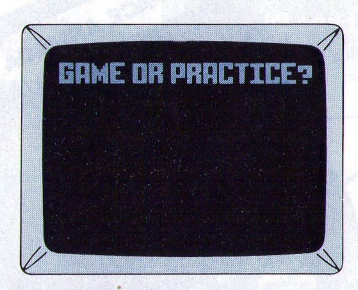
"FIRE": TIRE AVEC LES LASERS

"MOVE LASERS": DISQUE DE DIRECTION - DÉPLACE LES LASERS VERS LA GAUCHE ET VERS LA DROITE

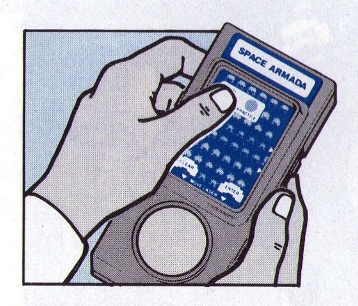


PRÉPAREZ-VOUS À JOUER!

Lorsque vous voyez le titre SPACE ARMADA™ apparaître, pressez le disque ou n'importe quel bouton sur l'un ou l'autre des boîtiers de commande. Les mots suivants s'afficheront sur l'écran:



("JEU OU ESSAI?")



Pour commencer le jeu lui-même (mode "GAME"), pressez GAME, puis ENTER.

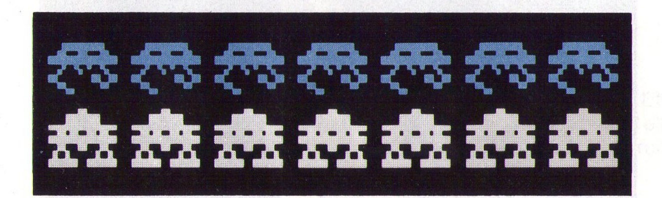
Si vous choisissez le mode d'essai ("PRACTICE"), vous pourrez jouer le jeu depuis le commencement mais à une vitesse réduite. (Le mode "PRACTICE" est très utile quand vous avez éliminé toutes les cibles de l'écran plusieurs fois et que vous voulez rejouer une des situations les plus difficiles; voir page 11).



Au début du jeu, il y a 32 cibles se déplaçant sur quatre rangs comme le montre l'illustration.

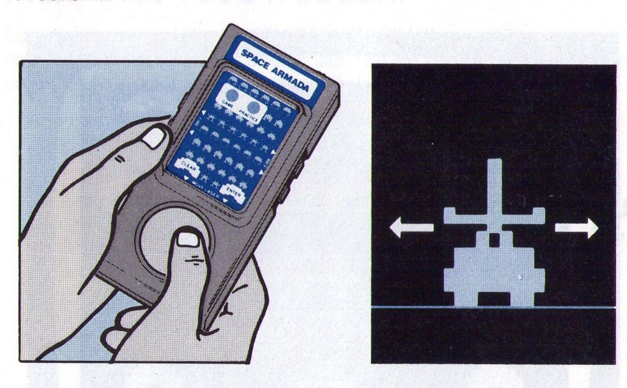
Vous commencez aussi le jeu avec 6 canons à lasers, l'un d'entre eux étant visible au centre de l'image et 5 étant en réserve.

Les cibles se déplacent vers la gauche et vers la droite et l'Armada toute entière descend chaque fois qu'une cible ou une autre atteint les bords de l'écran.

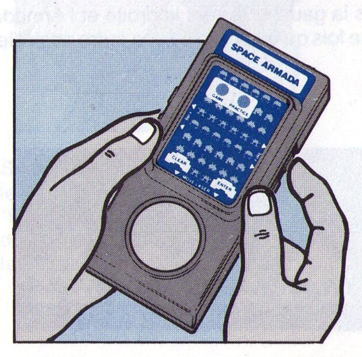


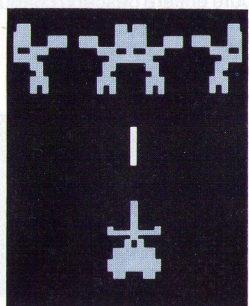


POUR ATTEINDRE UNE CIBLE: déplacez votre canon à laser à gauche ou à droite en pressant la gauche ou la droite du disque de direction...



MAINTENANT, quand vous avez vos bunkers hors de la ligne de tir, FAITES FEU en pressant l'un ou l'autre des boutons FIRE de côté sur le boîtier de commande. Vos munitions ne sont pas limitées MAIS vous avez intérêt à NE PAS GASPILLER VOS TIRS, car vous n'avez droit qu'à un seul laser à la fois sur l'écran!



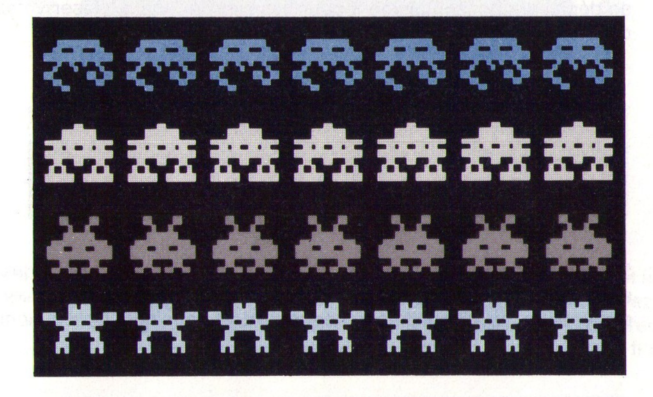




L'ARMADA ATTAQUE!

La première attaque de l'Armada a lieu avec les bombes blanches qui descendent en se dandinant! Elles descendent lentement de sorte que vous avez le temps de vous protéger. (Si vous perdez tous vos canons, c'est la fin de la partie).

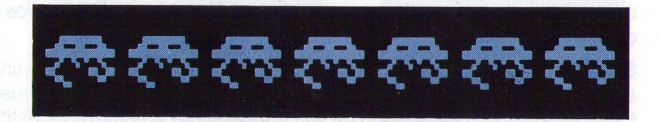
Si vous gagnez la bataille en faisant disparaître les 32 cibles de l'écran avant qu'elles n'aient atterri, une nouvelle armada apparaît. Chaque fois qu'une bombe touche l'un de vos bunkers, elle en enlève un petit morceau et l'affaiblit ainsi pour la bataille suivante.



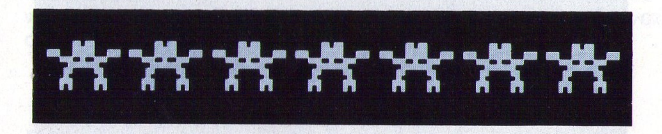
À la troisième bataille, un nouveau type de bombe va descendre. Elle est plus longue que les autres et elle est brune. Elle explose quand elle atterrit et même si elle manque votre laser de justesse, elle le détruit.



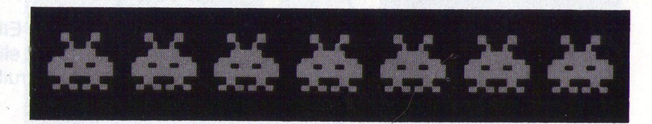
Chaque fois que vous avez été touché, le jeu s'arrête momentanément. Quand il recommence, l'un de vos canons de réserve apparaît et vous pouvez donc recommencer à tirer. Normalement, vos canons de réserve apparaissent au centre. Cependant, si vous les voulez à gauche ou à droite, pressez le disque d'un côté ou de l'autre pendant la pause.



Si vous êtes capable de faire disparaître toutes les cibles de l'écran de manière successive et rapide, les cibles se mettent à se déplacer plus rapidement, et de nouveaux types d'armes sont introduits. Ce sont les fusées guidées, des projectiles violets qui vibrent en tombant, et elles se déplacent horizontalement pour essayer de faire exploser votre canon ou votre bunker.

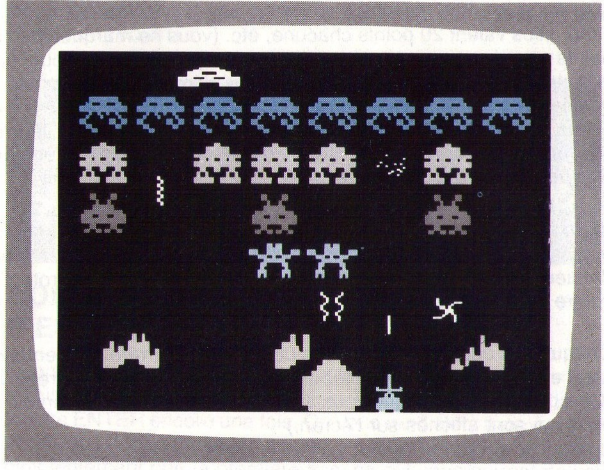


Si vous envoyez un laser quand vous êtes placé directement en-dessous de l'un de ces missiles ou bombes brunes, vous pouvez les faire exploser en l'air, à condition évidemment de les atteindre directement.





Au fur et à mesure que le jeu progresse, si vous réussissez à faire disparaître les cibles, l'attaque de l'Armada devient de plus en plus aggressive et de nouvelles armes surprises sont introduites. Le jeu ainsi ne devient jamais ennuyeux!



UNE PARTIE DE L'ARTILLERIE D'ATTAQUE DE L'ARMADA

Soyez prêt à confronter des situations de bataille variées, au fur et à mesure que le jeu avance, y compris les cibles invisibles. Vous devez tirer, même quand elles sont invisibles. Si vous oubliez de leur tirer dessus, elles réapparaîtront quand elles atterriront et le jeu sera fini.

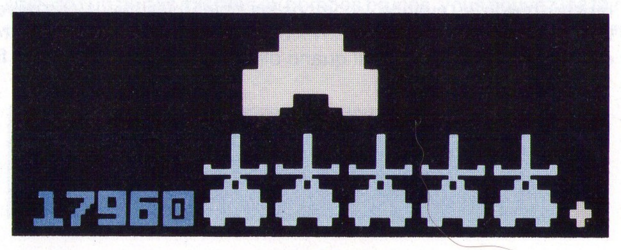


LE SCORE

Chaque fois que l'écran est à nouveau rempli de cibles, celles-ci valent davantage de points que celles de l'armada précédente. Dans le premier groupe, les cibles valent 10 points chacune. Dans le second, elles valent 20 points chacune, etc. (vous ne marquez pas de points quand vous touchez une bombe ou un projectile). La soucoupe volante rouge sur le haut de l'écran vous donne des points supplémentaires quand vous réussissez à la toucher...un nombre de points pris au hasard de 1 à 32 et multiplié par la valeur des cibles de ce groupe-là. Si vous touchez la soucoupe volante dans le cinquième groupe de cibles, cela peut vous donner plus de 1500 points!

Vous obtenez aussi le droit de réparer votre bunker le plus endommagé quand vous touchez la soucoupe. Ceci est très utile dans les dernières batailles, lorsque vous avez **vraiment** besoin de protection contre les fusées guidées.

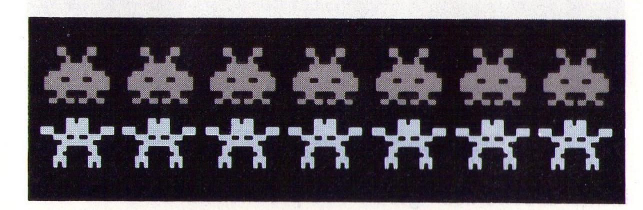
Chaque fois que votre laser est touché, le jeu s'arrête momentanément et le score est affiché, plus un compte de vos canons de réserve. (Un signe "+" indique que vous avez plus de canons en réserve que ceux qui sont affichés sur l'écran.)





Un score mis à jour est aussi affiché quand vous faites disparaître toutes les cibles de l'écran.

Le jeu est terminé et votre score final est affiché quand vous perdez tous vos canons à laser, ou lorsqu'une cible parvient à descendre tout en bas de l'écran.

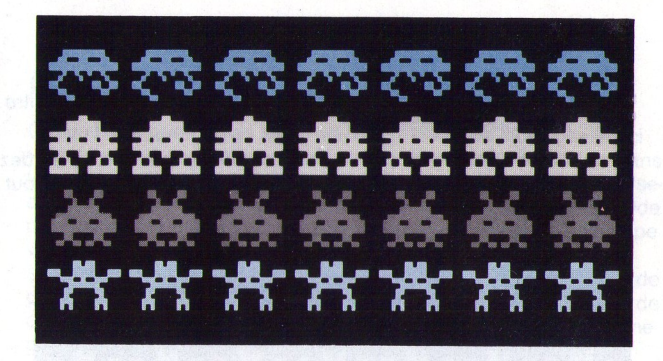


COMMENT UTILISER LE MODE D'ESSAI ("PRACTICE")

Quand le jeu est fini, vous pouvez faire réapparaître la dernière bataille. Pressez la touche ENTER, puis la touche PRACTICE, puis la touche ENTER encore une fois. On vous rend alors tous vos bunkers et on vous donne 6 canons à laser. La bataille se joue alors un peu plus lentement que la première fois, ce qui vous permet de vous entraîner pour développer votre stratégie et devenir plus habile. Vous pouvez rejouer cette bataille plusieurs fois, sauf si vous perdez tous vos canons ou permettez à une cible d'atterrir.

Si vous choisissez le mode "PRACTICE" tout au début du jeu, vous obtenez le premier groupe de cibles à une vitesse plus lente que la vitesse habituelle.





GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Mattel Electronics® garantit au premier acheteur de n'importe laquelle de ses cartouches ou cassettes que le produit est exempt de défaut de matières premières et de vice de fabrication pendant 90 jours à compter de la date d'achat. S'il s'avère défectueux, retournez le produit avec la preuve d'achat soit chez le marchand où il a été acheté, soit au Centre DISC. Pour tous renseignements complémentaires, veuillez téléphoner en P.C.V. au numéro suivant: 416-252-1991.

La présente garantie vous accorde certains droits spécifiques. Vous en possédez peut-être d'autres qui peuvent varier d'une province à l'autre. Mattel Electronics décline toute responsabilité pour les dommages résultant d'un accident, d'un mauvais usage ou d'un usage excessif.



MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION® Intelligent Television

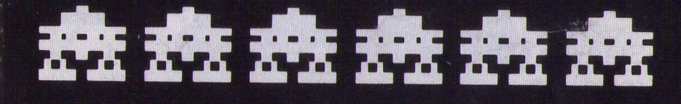
CARTRIDGE INSTRUCTIONS

SPACE ARMADA™

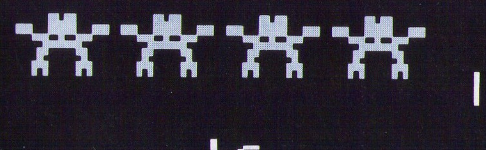
(FOR 1 PLAYER)











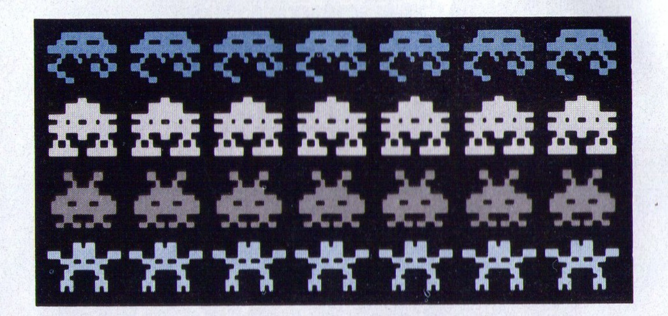








(FOR COLOR TV VIEWING ONLY)



SPACE ARMADA

Start the game and HERE THEY COME—4 rows of menacing monsters—an armada of trouble! You begin with 6 laser guns and 3 bunkers. The descending targets drop bombs on you and your bunkers. Hit the elusive red flying saucer for big points and some damage repair! Every time you clear the screen of targets, the challenge gets tougher—more bombs, guided missiles, and many, many surprises! Fire away!

OBJECT OF THE GAME

Score as many points as possible by shooting descending Space Armada targets, before any of them "land". Each time a screenful of targets is cleared a new Armada appears with higher point values...and sometimes new offensive weapons.



CHECK YOUR EQUIPMENT

TV SET
POWER CORD
SPACE ARMADA CARTRIDGE
TWO HAND-HELD CONTROLLERS
INTELLIVISION MASTER COMPONENT
RESET BUTTON
OFF/ON SWITCH
CARTRIDGE SLOT

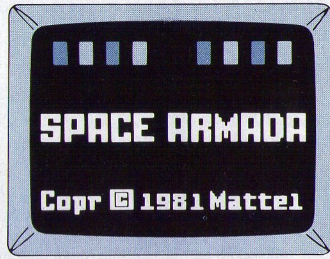
MAKE SURE:

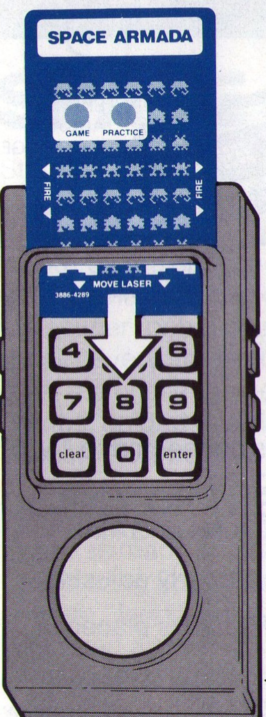
- MASTER COMPONENT is connected to TV set and power cord is plugged in.
- ANTENNA SWITCH BOX is set at GAME.
- TV SET is plugged in and properly adjusted.
- SPACE ARMADA CARTRIDGE is placed in slot, firmly engaged.
- OFF/ON SWITCH is turned ON.



PRESS RESET BUTTON

Title will appear on TV screen:





ADD OVERLAYS

Find the SPACE ARMADA keypad overlay in the cartridge package with this booklet.

Remove Hand-Held Controller from the console.

Insert overlay into the Hand Controller. Make sure the overlay fits tight and is all the way in. The overlay will be your visual guide in the SPACE ARMADA game.

HAND-HELD CONTROLLER



EXAMINE YOUR CONTROLS

SELECTS GAME OR PRACTICE MODE

FIRES LASER

FIRES LASER

MOVES LASER LEFT AND RIGHT

SPACE ARMADA

GAME

PRACTICE

FIRE

FIRE

CLEAR

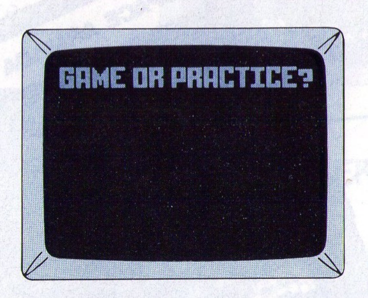
MOVE LASER

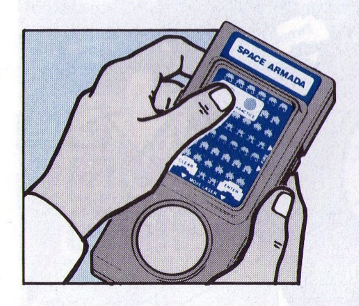
ENTER



GET READY!

When you see the Space Armada™ title, press the disc or any button on either Hand Controller. The screen shows:





To start GAME MODE, press [GAME], then [ENTER].

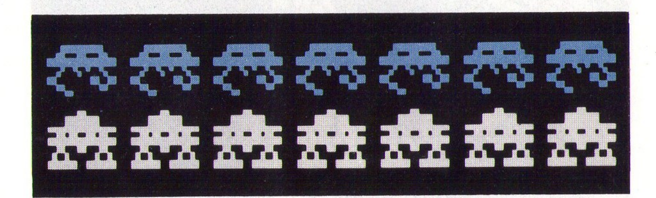
If you select PRACTICE MODE, you will be able to play the game at the beginning, but at a slower speed. (PRACTICE MODE has greater usefulness when you have cleared the screen a few times and want to get a "replay" of a more difficult target situation —see page 11).



At the beginning of the game, you have 32 moving targets, arranged in four rows, like this:

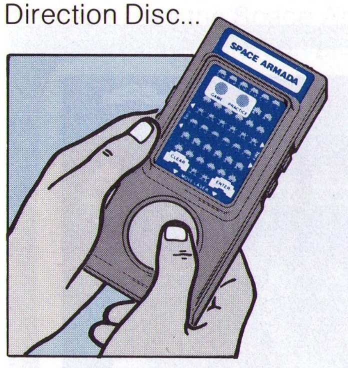
You also start with 6 laser guns, one visible in the center of the picture and 5 more in reserve.

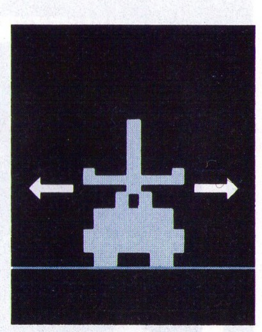
The targets move left and right and the entire Armada descends every time any target reaches either side of the screen.



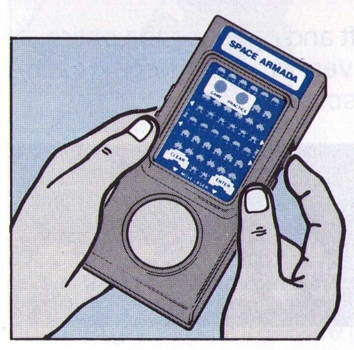


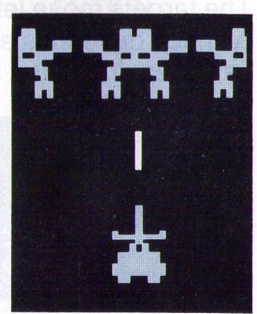
TO HIT A TARGET: Move your laser gun left or right by pressing the left or right half of the Direction Disc...





NOW — when you're clear of the bunkers, FIRE by pressing any button on the sides of the Hand Controller. You have unlimited "ammunition" — BUT you can only shoot fast enough to have one laser round on the screen at a time — so MAKE YOUR SHOTS COUNT!



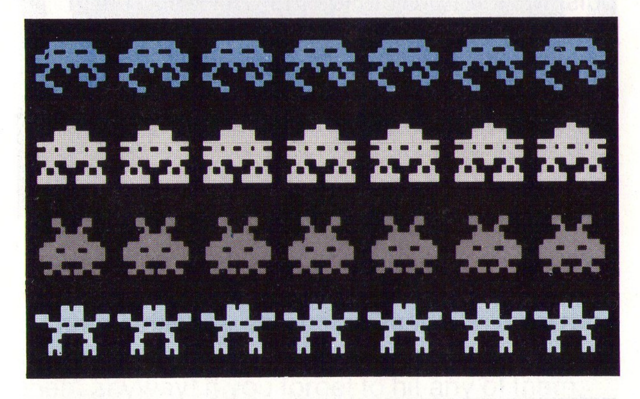




THE ARMADA ATTACKS!

The first Armada attack is with white bombs that wiggle as they fall. They come down slowly enough so that you can move away before your laser gun is hit. (If you lose all your guns the game is over.)

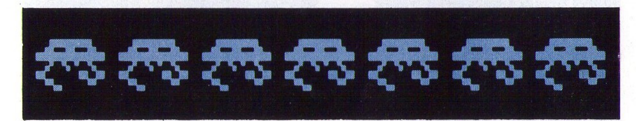
If you win that battle by clearing all 32 targets from the screen before any of them reach the ground, you get another Armada. Every time a bomb hits one of your bunkers, it chips a piece away, and in your second battle your bunker protection will be reduced.



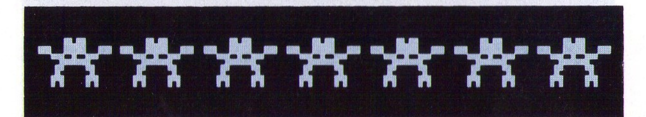
By the third battle, a new kind of bomb will start to fall. It's longer than the first kind, and brown. It explodes when it lands, and even a near miss will take out one of your laser guns.



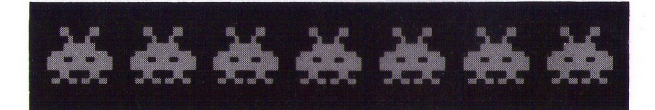
After a hit, the game pauses briefly. When it restarts, one of your reserve guns appears and you can resume firing. Normally, your replacement gun appears in the center. However, if you want it to be located at the left or right, press that side of the Disc during the pause.



If you keep on clearing the screen, the targets start moving faster, and new forms of attack take place. There are "guided missiles" — pulsing violet projectiles that will fall to earth and move horizontally to blow up your gun, unless they hit one of your bunkers.

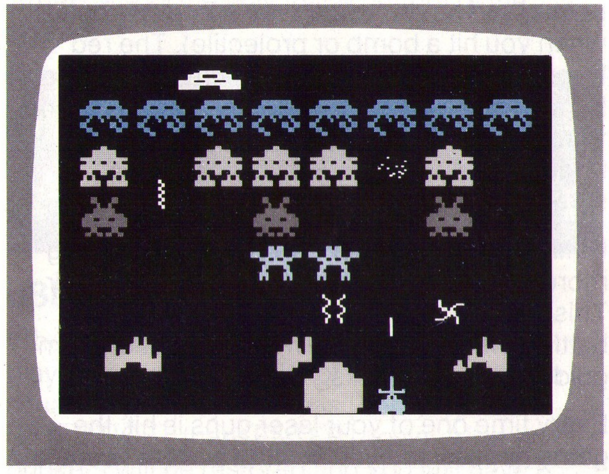


If you fire your laser when you're directly underneath one of these missiles or brown bombs, you can blow them up in midair — with a direct hit.





Later on, if you keep clearing the screen, the Armada attack gets more and more challenging, and introduces some surprises that will always make the game interesting!



SOME OF THE ARMADA'S ATTACK ORDNANCE.

Be prepared, as the game goes on, to confront a variety of battle situations, including targets that can become invisible. You must shoot them anyway! If you forget to hit any of them, they will reappear when they land, and the game will be over.

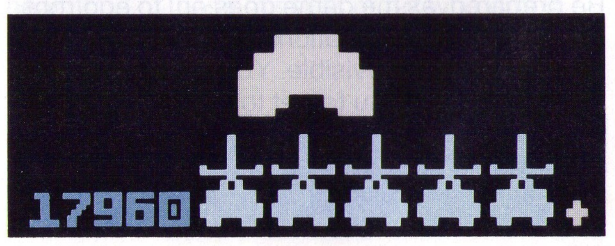


SCORING

Every screenful of targets is worth more than the preceding Armada. The first set of targets are worth 10 points each; the second set are 20 points, and so on (you do not score any points when you hit a bomb or projectile). The red flying saucer at the top of the screen gives you bonus points when you hit it...a random number from 1 to 32, times the current value of each target. So, hitting the flying saucer in the fifth screen could give you over 1,500 points!

Hitting the flying saucer gives you something more — repair of your most-damaged bunker. This is especially important during the later battles, when you **really** need protection from guided missile attacks.

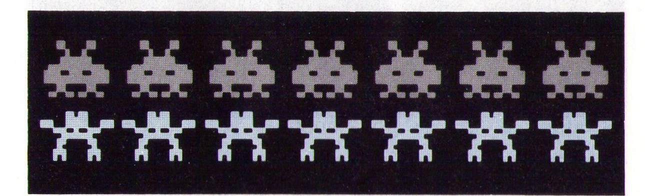
Every time one of your laser guns is hit, the game pauses and you see the current score, as well as a count of your guns in reserve (a " + " means you have more reserve lasers than are shown)...





You also get a score update when you finish clearing the screen of targets.

The game is over, and your final score shown, when you lose all your laser guns, or when any target gets all the way to the bottom of the screen.

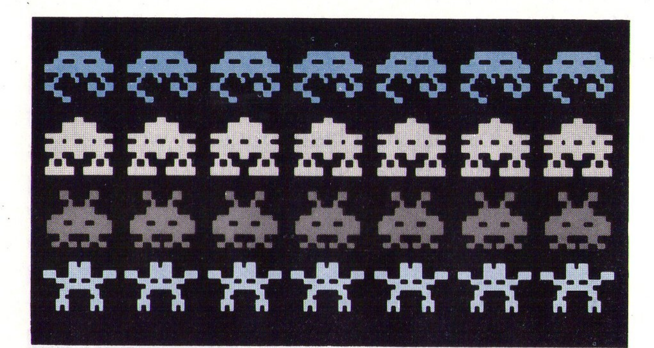


USING THE PRACTICE MODE

When the game is over, you can have a replay of the last screenful of targets and battle situation you played. Press [ENTER], then [PRACTICE], then [ENTER] again. All your bunkers will be restored and you will have 6 laser guns. The situation will be at a slightly slower speed than it was during the regular game, so you can refine your strategy and improve your playing skill. This particular screen will be presented repeatedly, unless you lose all your guns or allow one of the targets to land.

If you select Practice Mode at the beginning of the game, you'll get the first screen at a slower-than-normal speed.





90 DAY LIMITED WARRANTY

Mattel Electronics® warrants to the original consumer purchaser of any of its cartridges or cassettes that the product will be free of defects in material or workmanship for 90 days from the date of purchase. If defective, return the product along with proof-of-purchase to either the dealer from whom it was purchased or to: DISC Center. For more information, call collect: 416-252-1991.

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have others which vary from province to province. Mattel Electronics is not responsible for damages resulting from accident, misuse or abuse.